Equipamentos

IBM-EISA QUEM GANHARÁ?

COM a sua gama PS/2, a IBM apresentou a arquitectura «micro channel», que tem por fim facilitar as comunicações entre o microprocessador e o exterior. Uma boa ideia, portanto, mas nem todos pensam assim. A IBM não pôs a «micro channel» à disposição dos fabricantes (ou montadores?) de clones do mundo inteiro. Exigiu (e continua a exigir) acordos especiais e «royalties» substanciais em troca das licenças de fabrico. Até agora, estas só tinham sido concedidas à Tandy, a um construtor da Formosa, a um da França e à Apricot. A apresentação dos novos modelos da Olivetti do tipo «micro channel» foi uma surpresa: houve sempre dúvidas sobre a extensão dos acordos entre o construtor italiano e a IBM, mas dada a adesão da Olivetti a outro sistema, o da EISA, admitia-se que os acordos não fossem aplicáveis.

A Extended Industry Standard Architecture (EISA) nasceu da associação de companhias como a Compaq, a Zenith, a Hewlett-Packard, a AST, a Tandy, a NEC, a Epson, a Wyse e a Olivetti, e recebeu posteriormente largas adesões. Sabendo-se que a Tandy obtivera já da IBM uma autorização para a produção de computadores do tipo «micro channel», pode-se também ter por surpreendente a sua adesão, mas tudo se explica se se tiver presente o simples facto de a IBM se esforçar por fazer crer que o sucesso da sua gama PS/2 significa que a «micro channel» está a navegar de vento em pôpa, o que, para dizer o menos, é uma visão muito optimista. Na verdade, a maior parte dos sistemas PS/2 vendidos até agora pertencem ao Modelo 30, que pode ser comparado aos Amstrad PC 2086 e não pode usar o sistema operativo OS/2 nem tem nada a ver com a arquitectura «micro channel». Acrescente-se que a maior parte das unidades do Modelo 30 foi vendida a preços muito baixos, aos estudantes, e concluir-se-á que o milhão e meio de computadores PS/2 vendidos desde Abril de 1987 ainda não são bastantes para que se possa dizer que nasceu um novo padrão. Mas, pelo sim, pelo não, é mais seguro jogar nos dois campos. E é interessante saber-se que, ao contrário do que tem sido noticiado, a NEC e a Olivetti não aderiram directamente ao sistema EISA — confiaram isso às suas associadas dos EUA.

Uma resposta muito hábil

De certo modo, a arquitectura «micro channel» é a resposta (muito hábil) da IBM à crescente tendência para a substituição dos sistemas centralizados pelos sistemas distribuídos — segundo a revista «Solutions» da Unisys, enquanto em 1957 o equipamento das empresas norte-americanas era constituído por 100% de «mainframes», em 1970 os minicomputadores representavam já 9%, em 1980 tinham passado a 18,5 por cento, enquanto os microcomputadores (não confundir com os «micros»!) representavam 15,5 por cento, e em 1987 tinha 40 por cento para os «mainframes», outrotanto para os microcomputadores e 20 por cento para os «minis». Poderá alegar-se que um microcomputador de hoje excede largamente as possibilidades dos «mainframes» de há 30 anos atrás, mas não é menos verdade que, seja por isso seja pela maior flexibilidade das redes, mesmo ao mais baixo nível se tende hoje para a constituição de redes constituídas por níveis sucessivos e com uma certa independência, um tanto à maneira das usadas nas comunicações telefónicas. Levando a semelhança um pouco mais longe, pode-se dizer que é como se o antigo sistema de ligar todos os telefones a uma central estivesse a ser substituído pelo de pequenas centrais ligadas entre si. Mas para isso, e sempre continuando com a analogia, é indispensável que várias comunicações possam ser feitas mais ou menos simultaneamente através das redes. Transportando de novo a ideia para os computadores, quando ao nível das pequenas e médias empresas ela implica que vários programas possam ser inseridos simultaneamente na memória do computador — ou seja, que o sistema seja «multitarefa».

IBM — à frente na corrida

Vantagens e desvantagens dos dois sistemas

Infelizmente, se a arquitectura «micro channel» tem vantagens, também tem inconvenientes. A principal reside na compatibilidade: as placas de expansão usadas nos PC não lhe são aplicáveis e isso representa uma despesa adicional muito significativa para as empresas, que necessitarão de adquirir outras placas. Em contrapartida, e ao contrário do habitual, o utilizador não necessitará de configurar as novas placas — isso poderá ser feito automaticamente por «software», e as novas placas são muito mais pequenas, o que permite construir sistemas muito mais compactos. Mas produzir placas mais pequenas é mais dispendioso — e assim se volta à estaca zero...

A arquitectura EISA procura eliminar todos esses problemas, conservando as vantagens. Permite usar as placas dos PC desde que sejam configuradas pelo utilizador, mas prevê também a produção de novas placas automaticamente configuráveis, de dimensões normais e mais baratas. Aparentemente, trata-se de uma solução muito melhor, mas o seu desenvolvimento está a ser embaraçado por problemas aparentemente de somenos, que no fim se mostram bem difíceis. Um é o dos conectores de expansão, muito mais complexos do que os dos computadores «micro channel». Outro é o do atraso com que a iniciativa do seu desenvolvimento foi tomada. Actualmente, ele é de cerca de dois anos, pelo que é bem possível que quando os primeiros computadores com arquitectura EISA forem lançados no mercado os que usam a do «micro channel» já constituam a norma.

quantum
informática

Schneider

APRESENTAMOS AS MELHORES SOLUÇÕES

quantum Schneider

EURO PC
100% COMPATÍVEL/DISQUETES DE 720 K
TECLADO PORTUGUÊS
MONOCROMÁTICO ..... 94 500$00
POLICROMÁTICO ..... 129 650$00

SPRINTER 180
175 CPS — A MELHOR RELAÇÃO PERFORMANCE/PREÇO ..... 45 000$00

SPRINTER 264
24 AGULHAS – 240 CPS ..... 147 600$00

SOLUÇÃO 1:

EURO PC mono	94 500$00
SPRINTER 180	45 000$00
EPROM caracteres portugueses	3 500$00
Cabo de impressora	3 500$00
Caixa de 10 disquetes 3,5	3 975$00
Caixa-arquivo para 44 disquetes	1 540$00
5 programas de valor até	10 680$00
TOTAL	162 695$00

(OS PREÇOS APRESENTADOS SÃO OS NORMAIS PRATICADOS PELA QUANTUM)

APENAS POR:
147 500$00

SOLUÇÃO 2:

EURO PC poli	129 650$00
SPRINTER 180	45 000$00
EPROM caracteres portugueses	3 500$00
Cabo de impressora	3 500$00
Caixa de 10 disquetes 3,5	3 975$00
Caixa-arquivo para 44 disquetes	1 540$00
10 programas de valor até	21 360$00
TOTAL	208 525$00

(OS PREÇOS APRESENTADOS SÃO OS NORMAIS PRATICADOS PELA QUANTUM)

APENAS POR:
184 500$00

CRÉDITO quantum
PAGUE EM 12 PRESTAÇÕES
TODO O MATERIAL SCHNEIDER TEM GARANTIA IFS
REVENDA E EMPRESAS: CONTACTE A LOJA 2
ENCOMENDAS POR CORREIO CONTACTE A LOJA 1
OS PREÇOS INDICADOS NÃO INCLUEM IVA

LOJA 1 — C. COMERCIAL PORTELA, LOJA 5-1.º — SACAVÉM • TELEFONE 943 49 51
LOJA 2 — CALÇADA DO CARMO, 43 — LISBOA • TELEFONE 36 90 49
LOJA 3 — C. COMERCIAL FOJOS, LOJA 35 — BOBADELA — SACAVÉM

CAMPANHA MUITO LIMITADA

RETOMAMOS O SEU 48K
NA COMPRA DE UM
SPECTRUM +2, +3
OU
COMMODORE 64

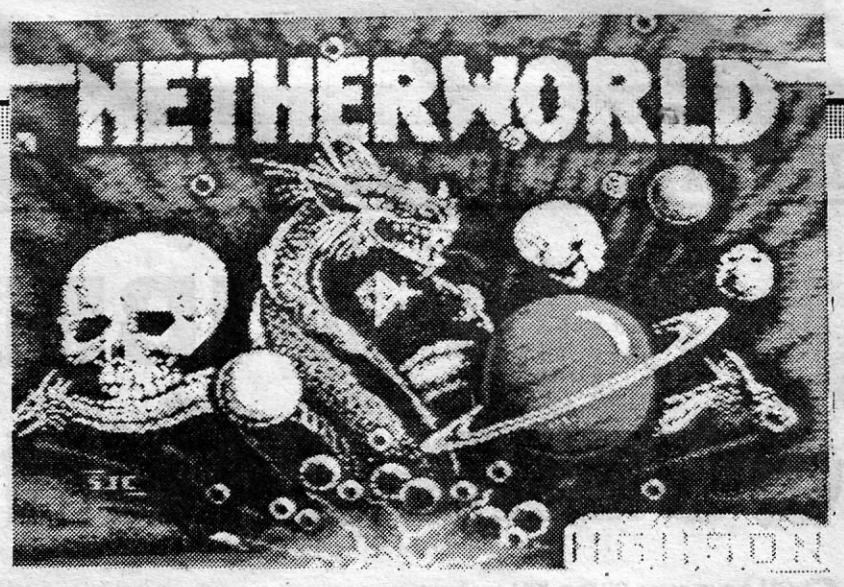
UNIMICRO

Rua da Misericórdia, 67-1º/Dto.
1200 Lisboa
Telfs: 327073/3462431

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

CAÇA AO DIAMANTE DÁ FÚRIA SEM IGUAL



Título: NETHERWORLD
Máquina: Spectrum

QUEREM uma história sem pés nem cabeça? Pois aqui vai... Num mundo muito diferente do que todos nós conhecemos, o jogador, armado em piloto de uma nave espacial (o costume) perdeu-se completamente. A única certeza que tem é que para reencontrar os seus (que devem estar em casa a ver a telenovela) tem que recolher uma determinada quantidade de diamantes que servem para, claro, pagar o bilhete de regresso.

Níveis, há uma série deles no jogo. Que se chama *Netherworld*, é coisa da Hewson (*Exolon, Cybernoid*, etc.) e foi programado por Chris Wood com base numa ideia de Jukka Tapanimaki (estranho nome este, não admira que o dono tenha estranhas ideias).

Começar pelo nível mais baixo deve ser uma boa ideia para quem experimenta pela primeira vez *Netherworld*. É que nem tudo parece o que é. Os mais «espertos» podem avançar para os níveis cinco ou nove, mas depois não se queixem. Perigos em todas as esquinas — e nas oito direcções de viagem da navegação o que há para o piloto se divertir. Demónios cospem fogo (como faz qualquer bom demónio), bolhas estranhas interrompem drasticamente a marcha da nave perdida, cabeças de cabra cospem sangue ácido (ou lá o que é, parece bílis...), máquinas de criação de monstros trabalham sem parar. Tudo a postos...

Claro, com o laser de bordo é «cascar» nestes incomodativos conjuntos de pixels. Tiro a preceito é diabo adeus pela certa e, em certos casos, uma recompensa muito útil para o piloto. De vez em quando, entre todos os objectos que é possível recolher, surge um ponto de interrogação. Uma vida, quem sabe? Ou talvez alguma coisa má... Sucede.

Tempo, eis algo de que não se tem muito em Netherworld. Há que fazer a recolha dos diamantes de cada nível num tempo-limite. Falhar significa começar de novo. Relógios que podem ser recolhidos no percurso (sinuoso e a necessitar de um mapa) dão 30 segundos extra. Os tais 30 segundos que faltam para encontrar os dois derradeiros diamantes. Mas onde raio param eles?

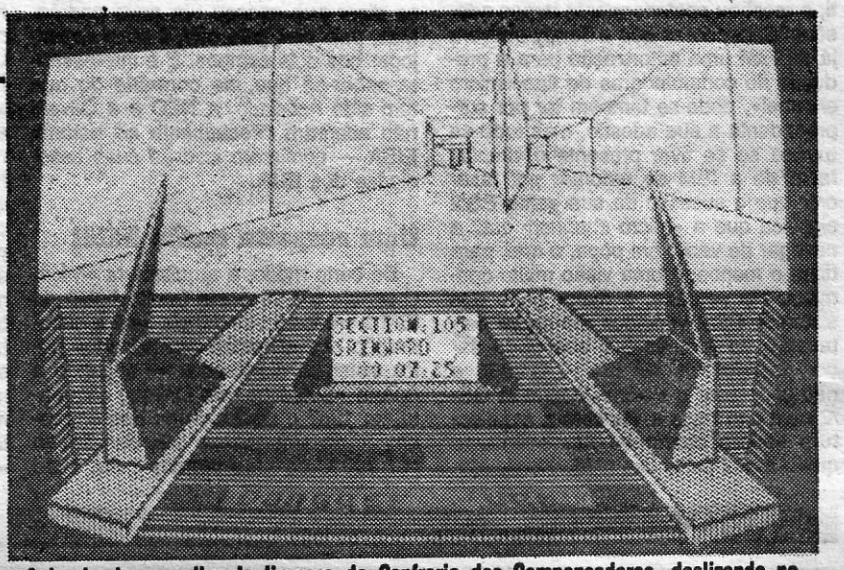
Usar os transportadores permite viajar com rapidez entre zonas do labirinto. Mas essa utilização tem que ser regrada, razão de sobra para ter um mapa por perto. Tal como se referiu acima. Também há que verificar as paredes, que podem ter portas secretas. E em alguns casos será bom apostar no demolidor de tijolos. Nunca se sabe.

Importante, é disparar a torto e a direito para acabar com os inimigos. E sem qualquer medida governamental que limite o consumo das balas (não digam alto ou vai mesmo haver contenção) façam o favor de deixar o dedo na tecla de «fire».

Dez níveis do mais horrível que há em jogos, eis o que *Netheworld* tem para quem lhe puser a mão em cima. Gráficos são bons e com cor, embora por vezes haja alguma confusão e o «scroll» seja soluçante. Fora isso, estamos com mais um bom jogo da Hewson. Depois do sucesso no Commodore 64, a conversão para o Spectrum provou merecer o tempo que se esperou.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

«Reprise»



A bordo do aparelho de limpeza da Confraria dos Compensadores, deslizando no sector 105. O tempo está indicado no painel de bordo e logo por baixo há um aviso de perigo que indica haver uma teia de *Scrim* por perto. Há que procurar a dita e disparar os feixes de energia, que saltam dos vértices afiados das formas negras ladeando o painel. Micronaut One é infinitamente grande

MEMBRO efectivo da Confraria dos Compensadores, o jogador controla uma nave que viaja em constante vigília pelos corredores de um biocomputador. Os túneis encontram-se infestados de *Scrim* — mutações de predadores voadores que vivem à custa das reservas energéticas e caloríficas do computador. Os ovos desses intrusos desenvolvem-se em larvas que por sua vez dão origem aos terríveis urdidores de teias a que todos chamam de *Jellyflies* (as medusas voadoras).

O aparelho que o jogador controla viaja ao longo da intrincada rede de túneis de forma rectangular onde se abrem desvios e alguns becos sem saída. Um mapa dos corredores permite ao jogador determinar a sua posição na rede. E é possível deixar marcadores no percurso que permitem ao sistema de navegação da nave *(Navigational Locking System)* descobrir o caminho de volta a qualquer local.

Perseguir *Scrim*, evitar obstáculos e escolher rotas alternativas são algumas hipóteses do piloto do veículo. As colisões causam interferências no «écran» da nave, com as mudanças de direcção a serem indicadas, em termos de rotação, numa janela central. Quando choca com um obstáculo a nave muda de direcção.

Equipado com armamento sofisticado, o aparelho dispõe de um disparador de feixes de energia que é óptimo para caçar *Scrim*. No entanto, abater um *Scrim* exige perseverança e grande dispêndio de energia. Para restabelecer os níveis é necessário passar através de nuvens de energia que flutuam nos corredores.

Para que todos os sistemas funcionem devidamente a energia da nave deve ser mantida num determinado nível. Para que esse equilíbrio seja possível, é necessário transferir energia de/para a nave utilizando as estações *Cyclopean*. Estas estações nem sempre são acessíveis, encerrando-se por vezes por detrás de uma porta translúcida.

Em cada uma das estações a energia pode ser «despejada» ou retirada das unidades de transferência de energia *(ETU — Energy Transfer Unit)* da nave. Uma cor verda na barra de energia indica que tudo está sob controlo, vermelho é sinal de que é preciso equilibrar o sistema.

Caso o nível de energia vá além dos limites determinados, algo que pode suceder se a nave ficar presa numa teia construída pelos *Scrim*, todo o sistema do biocomputador pode explodir, o que significa o fim do jogo.

Limpar todo um nível eliminado os *Scrim* significa o transporte imediato do aparelho para outra secção infestada. Toda a informação que o piloto pode necessitar sobre as diferentes formas de vida pode ser encontrada no biocomputador.

Dentro do jogo em si há um outro jogo que pode servir para «desentorpecer as pernas». É uma corrida contra o tempo pelos túneis desertos. A ver para crer.

O «menu» é fantástico, permitindo as mais diversas opções. A cor não é muita mas está bem distribuída e pode ser alterada a partir do «menu». E os gráficos são simples mas respeitando todas as regras. Óptimo efeito tridimensional e uma velocidade bem convincente, um conjunto a revelar a mão de mestre (ainda não sabiam?) de Pete Cooke. O jogo se também ainda não descobriram, é *Micronaut One*.

Dicas e um mapa em «Pokes & Dicas» deram o pontapé de arranque para uma espreitadela mais alargada no jogo da responsabilidade do autor de títulos como *Tau Ceti, Academy Room 10* ou o velhinho *Invencible Island*. No comando desta espreitadela *Duarte Nuno Rebelo*, da Avenida 25 de Abril, 10 — 7080 Vendas Novas, que indicou no fundo da carta enviada que todo o material enviado é fruto das suas explorações na rede de túneis do biocomputador.

Antes de partirmos para a informação que o Duarte Nuno enviou (em Agosto de 1988, vejam lá!) uma *dica* curta: não desperdicem tiros com os objectos que aparecem nos corredores e que o Duarte não indica. Só vos vão fazer gastar energia.

Vamos pois à informação do conhecido piloto da Confraria dos Compensadores, Duarte Nuno Rebelo.

Objectivo

Ao comando de um veículo convenientemente armado, temos de destruir os parasitas que se alimentam da energia do biocomputador em que nos movimentamos.

Desenvolvimento e reprodução dos *Scrim*

O desenvolvimento dos parasitas *(Scrim)* dá-se por várias fases. Primeiro existem sob a forma de ovos (fase inicial). Quando estes atingem a maturidade suficiente transformam-se em larvas que por sua vez se transformam numa criatura voadora *(Jellyfly)*.

Os *Jellyflies*, quando estão para morrer, constroem uma rede de energia *(web)* e põem dois ovos, um claro e um escuro. Para destruir essa rede temos de disparar sobre o ovo escuro até a rede e o ovo desaparecem. Se não chegarmos a tempo ao sector onde está a ser construída, forma-se por completo, tornando-se indestrutível. O ovo escuro passa a claro e já são mais duas larvas que irão nascer. É assim que se processa a reprodução dos *Scrim*.

Como eliminar os *Scrim*

Os ovos são muito resistentes aos nossos raios, pelo que se torna quase inútil disparar neles. As larvas são as ideais para destruir, porque além de serem pouco resistentes, andam muito devagar, o que já não acontece com os *Jellyflies* que andam rapidamente pelos túneis do biocomputador.

Para matar os parasitas é preciso estar a uma certa distância deles e disparar. Se os raios estiverem a acertar em cheio nos seus corpos e houver um ruído, é porque está tudo bem. Depois é só continuar a disparar e a acompanhá-los até morrerem.

Unidades de transferência de energia *(ETU)*

A nossa nave possui uma quantidade limitada de energia e matar os *Scrim* gasta-a rapidamente. Podemos restaurá-la de duas maneiras: ou passando através dumas nuvens de energia (conjunto de pontos), ou atracando a nave a uma das quatro unidades de transferência de energia espalhadas pelos túneis (olhos). Quando tal acontece podemos proceder às operações de transferência, em que tanto podemos ganhar, como perder energia: prime-se a tecla *BREAK* e escolhe-se no «menu» a opção *ETU*. Aparacem quatro gráficos de barras, cada um correspondente a uma unidade. Se o nível estiver muito elevado, escolhe-se a opção *DRAIN* (ganha-se energia); se estiver muito baixo, escolhe-se a opção *PUMP* (perde-se energia). O nível energia para estar bom tem de apresentar a cor verde. Se não estiver, apresenta a cor vermelha.

Se uma das unidades atingir o ponto máximo ou mínimo é o fim.

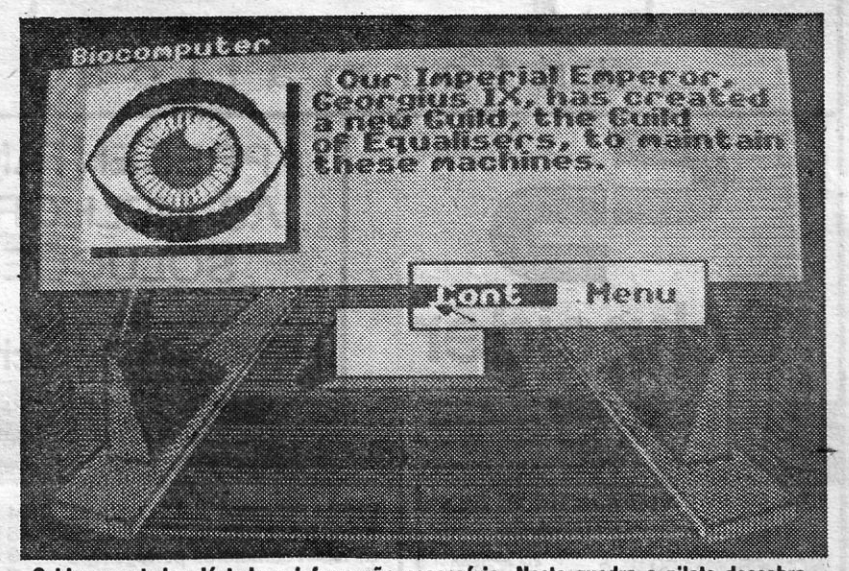
Localização dos *ETU*:

Nível 1 *(TUNNELS OF CERES)* — ETU # 1 — sector 9; ETU # 2 — sector 30; ETU # 3 — sector 53; ETU # 4 — sector 59.

Nível 2 *(TUNNELS OF GANYMEDE)* — ETU # 1 — sector 20; ETU # 2 — sector 27; ETU # 3 — sector 46; ETU # 4 — sector 66.

Nível 3 *(TUNNELS OF PHOBOS)* — ETU # 1 — sector 111; ETU # 2 — sector 122; ETU # 3 — sector 123; ETU # 4 — sector 131.

Nos níveis seguintes *(TUNNELS OF JUNO, TUNNELS OF CALLISTO...)* os mapas são iguais, logo a localização dos *ETU* também.



O biocomputador dá toda a informação necessária. Neste quadro o piloto descobre que o Imperador Georgius IX foi o criador da Confraria dos Compensadores, responsável pela manutenção dos complexos sistemas de funcionamento dos equipamentos que há que preservar dos parasitas *Scrim* e *Jellyfly*. Uma missão nada fácil saída da mente inventiva de Pete Cooke

Conselhos

Quando estiverem perdidos e quiserem ir ter a algum lugar façam o seguinte: Primam a tecla *BREAK*; escolham a opção MAP; escolham a opção *MARKERS*; escolham a opção *INPUT MARKER* (ou então a unidade de transferência de energia a que querem ir ter); escrevam o número do sector a que querem ir ter; escolham a opção *NAV. LOCK*; escolham a opção *SET LOCK*.

Agora é só voltar ao jogo com as opções *EXIT* e *VIEW* e seguirem o sentido da seta. Se a seta desaparecer é só repetir a operação (a seta desaparece se forem por um caminho não escolhido pelo computador).

Mal apareça no «écran» de informações *WEB IN SECTOR 053* (por exemplo), vão logo ter a esse sector através da operação referida e destruam-na porque senão ela tornar-se-á indestrutível.

Tenham sempre em conta o número de parasitas existente no biocomputador: primam a tecla *BREAK*; escolham a opção *MISE*; escolham a opção *STATUS*.

Façam visitas periódicas às ETU.

Corridas

Se, depois, quiserem descontrair um bocado, não há nada melhor do que uma corrida. Para isso basta fazer o seguinte: no «menu» principal escolham a opção *SETUP*; escolham a opção *RACE GAME*; escolham a opção *PLAY*; escolham a opção *RACE*.

Se quiserem escolher a pista onde querem correr escolham a opção *TRACK*.

Podem também fazer competição com o computador: escolham a opção *PACER*; pôr um «certo» à frente da palavra *PACER* (podem escolher a velocidade do adversário, premindo a tecla de disparar nas setas).

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — BATMANIA	**6.º — OUT RUN**
2.º — DRAGON NINJA	**7.º — HELLFIRE ATTACK**
3.º — PARIS-DACAR	**8.º — SUPERMAN**
4.º — BARBARIAN II	**9.º — ROBOCOP**
5.º — TECNOCOP	**10.º — 4 × 4**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VOAR BARATO CHEGA COM A FIREBIRD

Título: LIGHTNING SIMULATOR
Máquina: Spectrum

QUE os últimos nem sempre são os primeiros (não importa o que o ditado diz) já se sabia. E o exemplo chega agora, com Lightning Simulator, um simulador de voo editado pela Silverbird e vendido em Inglaterra por pouco menos de duas libras, um preço que indica logo ser LS um jogo feito com o mínimo de suporte técnico.

Talvez por isso mesmo Lightning Simulator não consegue ombrear com outros títulos já saídos e que se ocupam do mesmo assunto: a simulação dos comandos de um avião. Neste caso, o jogador tem que controlar um Lightning Electric, uma máquina cujas características encontrará descritas na cassete do jogo.

Não rivalizando com um Fighter Pilot, um Spitfire 40 ou mesmo, talvez, com o velhinho 747 Flight Simulator (embora em LS haja coisas novas), este jogo da Silverbird não é, no entanto, de desprezar, especialmente pelos que gostam do género e estão sempre em pulgas para pôr as mãos em mais um simulador.

Antes de começar o jogo propriamente dito, é conveniente ler as instruções. Para o fazer, é necessário carregar o lado dois da cassete, onde toda a informação que é necessário saber para levar o Lightning Electric até ao alto, está escondida. Talvez (mais do que certo) por razões de custos, optou-se por um manual de instruções em forma de programa. Uma sorte para os consumidores portugueses, que assim não ficam à míngua de instruções para o jogo. Mas convém certificar-se de que a sua cassete tem mesmo o lado dois gravado. Ou vai ficar apeado...

Obter uma listagem de impressora das instruções deve ser a forma mais fácil de aprender a jogar Lightning Simulator. Isto, claro, se tiver impressora ou alguém conhecido que o possa auxiliar. Ou vai ser necessário escrever tudo direitinho para uma folha de papel. Um bocado pró-aborrecido...

Aeroportos onde é possível chegar, mais do que muitos como cedo descobrirá, o conjunto de teclas que é necessário utilizar para pôr o Lightning Electric no ar (e mantê-lo lá em cima...), informação técnica sobre o avião bem como as necessárias indicações sobre como descolar, como combater, como abastecer em voo e aterrar, fazem parte da lição. Voo nocturno, utilização dos instrumentos de bordo, tudo o que sempre desejou saber e nunca quis perguntar, procure e encontrará no lado dois.

Uma vez resolvido com as instruções é tempo de carregar o lado um (não há mesmo «screen» de abertura) e aceder a um menú que quase parece o manual de voo. Há de tudo neste menú super completo. Possibilidade de mudar a hora de voo, de escolher o aeroporto de partida, as condições atmosféricas, a quantidade de combustível a bordo (via depósitos extra na ponta das asas) são só algumas das hipóteses.

Jogando com todas as possibilidades do menú é possível transformar as seis missões básicas de que se dispõe à partida num manancial de aventuras que promete horas e horas de divertimento. Saiba o jogador ultrapassar os problemas iniciais de controlo do aparelho, a tendência que o mesmo tem para não se manter numa linha recta.

Os gráficos de LS são sofríveis a nível geral. O que vem reduzir algum do impacto que o jogo pode ter. A separação terra/céu consta de uma simples linha entre as zonas clara/escura. O detalhe do solo é nulo e o céu tal e qual o primeiro. E se o jogador optar por pouca visibilidade, com núvens a uma determinada altura, não pense que vai encontrar as núvens. Espere, isso sim, um empastelamento do «écran» que não deixa ver quase nada.

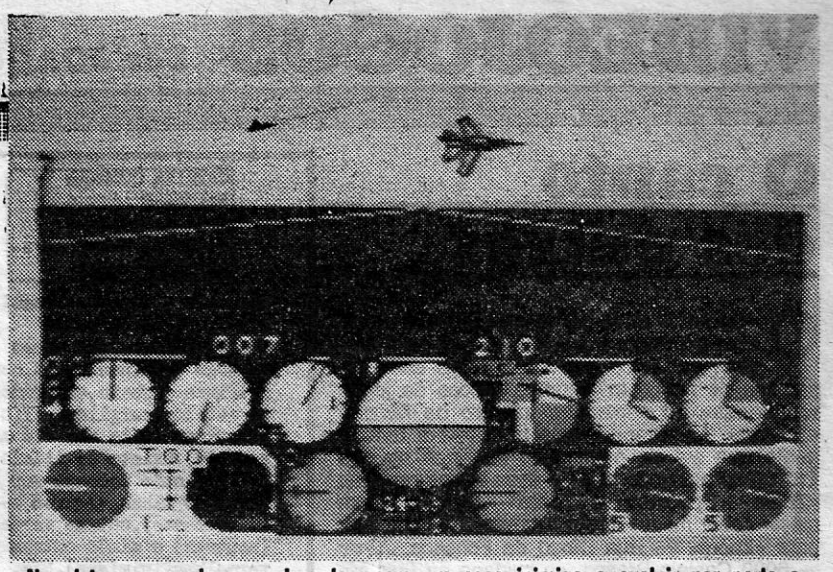
Lightning Simulator ganha pontos quando se opta pelo combate com o inimigo. Embora fraco no capítulo dos tiros, o programa foi bem concebido nas rotinas de movimento e é com surpresa que se assiste ao evoluir do aparelho inimigo em redor do aparelho que tripulamos. Com um resultado habitual nestes casos: o jogador é abatido sem dó nem piedade. A mente fria do computador não compreende que se pasme ante tanta beleza de movimentos. Espreite e veja se não concorda...

Filmar tudo o que sucede durante a acção, eis algo que pode ser feito (é-o e automaticamente) em LS. A câmara de bordo dá algumas imagens de verdadeira «espantação» que podem ser visionadas em câmara lenta ou uma a uma utilizando as teclas indicadas no topo do «écran».

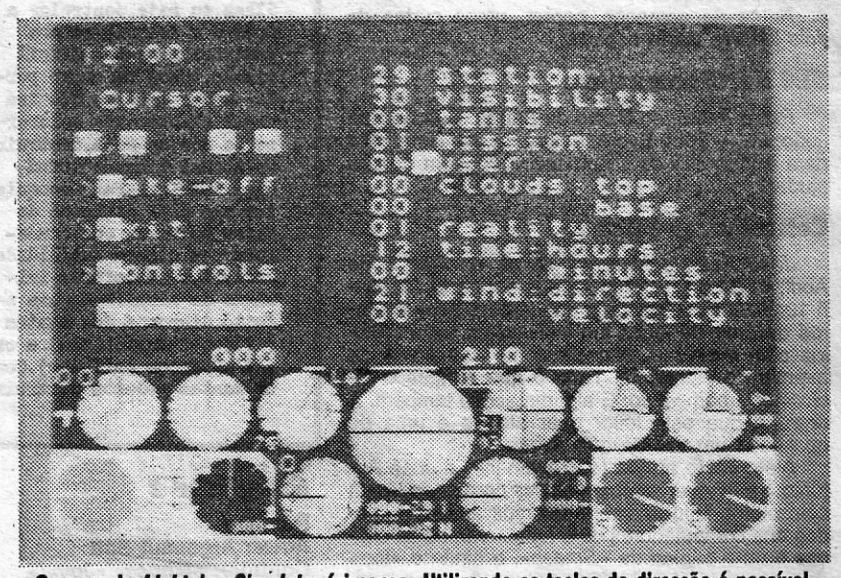
Outra sequência divertida do jogo é a de aproximação do avião cisterna para o abastecimento em voo. Uma manobra que exige sangue-frio e que pode ocupar horas a quem a quiser realizar com todos os condimentos.

Lightning Simulator é um jogo interessante, ninguém o duvide. Mas pela sua complexidade, aconselha-se que quem só agora descobriu que há jogos destes no mercado o deixe em paz durante algum tempo. Pode ficar desanimado de todo e perder o que de bom há por aí. Experimente, talvez, para dar os primeiros passos, coisas tão simples como Ace 2. Quando se sentir confiante faça a aprendizagem de um simulador a sério em Spitfire 40. E depois, se ainda não perdeu o vício, agarre LS. Não é um jogo extraordinário mas é, apesar de tudo, uma boa aposta.

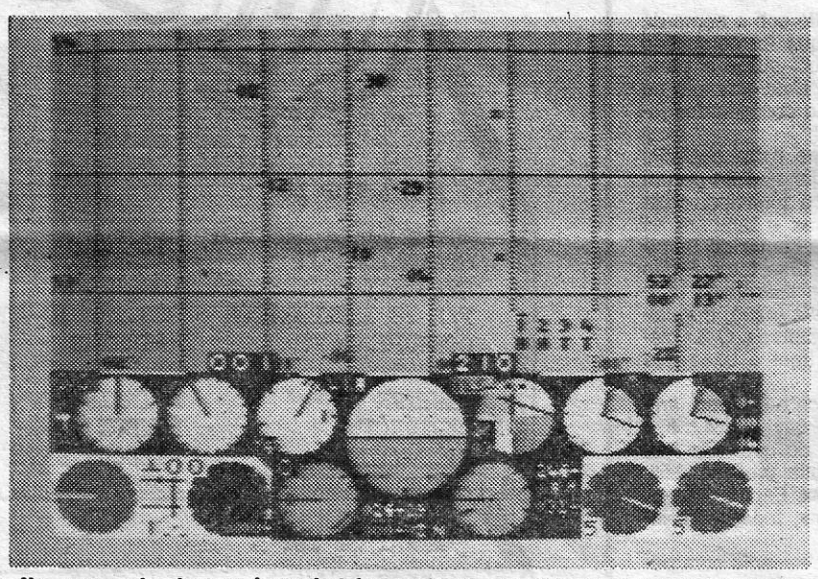
Género: Simulador
Gráficos: (1-10):7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar por apreciadores



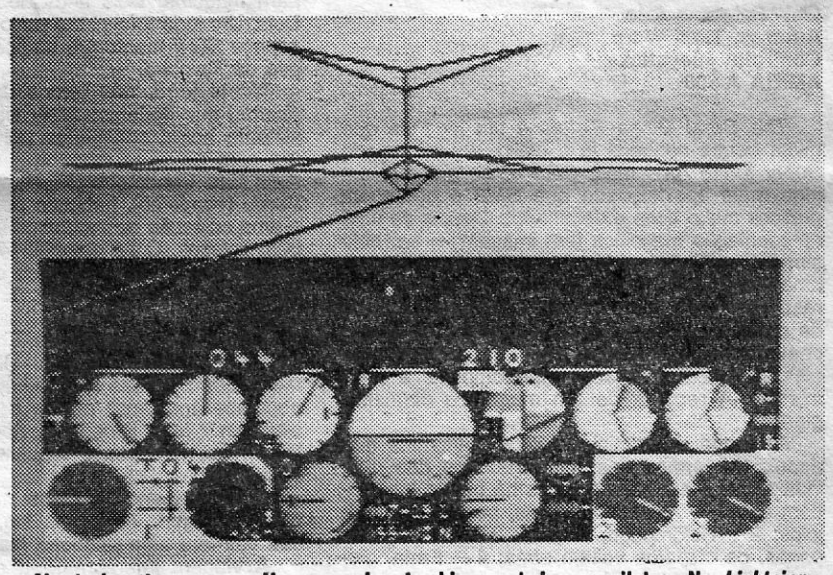
Na pista, preparado para descolar, com um caça inimigo a evoluir por perto e (problema de impressão) um *ovni* em fundo que não aparece no jogo real (pena...). Chamada de atenção para o painel de instrumentos do *Lightning Electric*, um conjunto que vai ser necessário manter debaixo de olho logo que o trem de aterragem seja recolhido



O mapa de *Lightning Simulator* é imenso. Utilizando as teclas de direcção é possível fazer o «scroll» e procurar os pontos que interessam ao piloto. Mas antes é necessário saber a informação gravada no lado dois da cassete



No «menu» de abertura é possível fazer selecção das diferentes características de cada missão. Aeroporto de partida, visibilidade, utilização de reservatórios extra, missão, tipo de missão, nuvens, nível de realidade, hora, vento e respectiva velocidade são as opções inscritas no lado direito. No lado esquerdo do «écran» surgem as indicações de controlo do jogo



Abastecimento em voo. Uma manobra temida por todos os pilotos. No *Lightning Simulator* é surpreendentemente fácil nos níveis básicos. Mas aventure-se quem souber a realizá-la lá mais para diante e depois conte como é

SIMULADOR DE LUTA NÃO TEM GOLPES NOVOS

Título: FIST +
Máquina: Spectrum

NA esteira de tantos outros títulos de artes marciais, o recente *Exploding Fist +* bem que podia ter aproveitado um pouco das experiências anteriores. Assim, é de crer que poucos se excitem muito com esta velha/nova versão do já velhinho e interessante *Exploding Fist (The Way of...)*.

Fist + tem como ponto principal de atenção o facto de permitir a três jogadores andarem ao estalo em simultâneo. Fora isso é tal e qual os anteriores títulos, mesmo um pouco pior se considerarmos que já mais coisas podem ser feitas na memória do Spectrum.

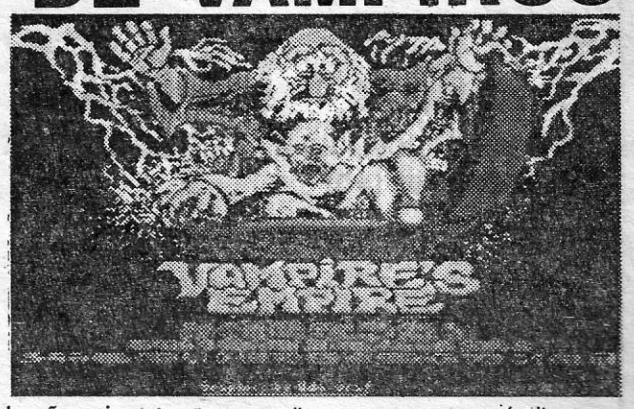
Os gráficos de fundo estão lá e não há nada a fazer. Talvez tivesse sido melhor não ter tanto cuidado com este cenário e dar mais alguma coisa aos bonecos. É que dá raivas uma pessoa dar uma cambalhota no ar, virar-se enquanto o diabo esfrega um olho, pregar dois golpes furiosos no adversário e não ter uma resposta. E isso sucede, por vezes, em *Fist +*.

Depois da saída de IK +, que é um simulador de artes marciais bem «esgalhado», há que ter cuidado com o que se faz. Por isso mesmo, esta edição da Firebird de um programa da Beam Software fica-se pelo suficiente sem trazer as prometidas surpresas que o cartaz publicitário deixava entrever. É caso para dizer que mesmo à pancada os publicitários são ums exagerados.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADES (1-10): 7
CONSELHO: Ver antes de comprar

IMPÉRIO DE VAMPIROS ASSUSTA QUALQUER UM

Título: VAMPIRE'S EMPIRE
Máquina: Spectrum



SE a minha versão está estragada não sei, mas *Vampire's Empire* é uma pepineira que não vale a cassete onde está gravado. É, temos um bom «screen» de abertura (vejam a foto), mas esta edição da Magic Bytes queda-se por um arrepiante jogo uma vez ultrapassado esse momento de entrada.

Udo Graf, o responsável pelos gráficos, devia levar um bom par de tabefes por não saber pôr tudo direitinho dentro do Spectrum. E, talvez por isso mesmo, a associação dos gráficos com o código máquina, da responsabilidade de Holger Ahrens, fez de *Vampire's Empire* um desastre em movimento.

Não se sabe bem o que há para fazer em VE. Mas também, pela qualidade do que se viu, não parece que isso seja importante. Num momento em que tanta coisa boa está a sair por aí e não há mãos a medir ou, sequer, cacau (guita, massa, papel, dinheiro, narta, o que queiram...) para tantos jogos, *Vampire's Empire* fica, a partir de agora, condenado a não ser mais vendido em qualquer loja deste País, sob pena de o comprador ter pesadelos para o resto da vida do seu Spectrum. E tenho dito...

Uma última nota: nem os monstros das masmorras do Poço quiseram jogar este *Vampire's Empire*. E vocês sabem como eles se pelam por um bom jogo de família. Será que a gravação cedida ao Poço está estragada?

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 4
DIFICULDADE (1-10): ???
CONSELHO: Esquecer, lembrem-se...

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

O canto dos outros

O «Canto...» deve ser a secção mais pobre aqui do Poço. Por isso mesmo, para alegrar um pouco este espaço, eis que esta semana se publicam algumas críticas de jogos «roubadas» do derradeiro número da *fanzine «Smash»*. Lembrando mais uma vez a toda a gente que aquela publicação terminou no seu 11.º número, dando lugar a duas novas revistas: «Zoom — Spectrum» e «Zoom — Amiga». Quem quiser saber mais sobre o assunto deve escrever para «Zoom» — Rua Diogo da Fonseca, 20-r/c — 6000 Castelo Branco, ao cuidado de *Luís Miguel Antunes da Costa*.

Aqui, em «O Canto dos Outros», ficamos com alguma da informação publicada pela *«Smash»* para os 16 bits. Uma transcrição que serve para vos aguçar o apetite para uma espreitadela às novas publicações.

Antes de começar, porém, umas curtas de dois leitores deste espaço.

SDI da Cinemaware

Paulo Arrais, do Bairro da Saúde, Rua de São João, 26 — 7000 Évora, necessita das instruções para o jogo *SDI* da Cinemaware. Alguém o pode ajudar?

Conselho, precisa-se

José António Marques Serra, da Rua 9 de Abril, 41-3.º d.to — 2700 Amadora, possui um Atari 1040 ST FM e gostaria que leitores conhecedores da área de jogos lhe indicassem alguns títulos com interesse, especialmente nas áreas de aventura e estratégia. Tudo o que obrigue a raciocinar é bem-vindo. E alguma acção também. A regra a que este leitor quer ater-se é uma de qualidade em vez de quantidade.

Além deste auxílio (escrevam-lhe) o José António Serra quer também trocar correspondência com outros leitores sobre diversos assuntos ligados aos computadores. E é tudo... vamos às críticas e uma página da *«Smash»*, e ainda o «top» de Janeiro (ATARI/AMIGA) publicado pelos leitores de Castelo Branco.

The Great Giana Sisters

Go! / Rainbow Arts
Autores: Time Warp
Controlo: «Joystick»
AMIGA A 500

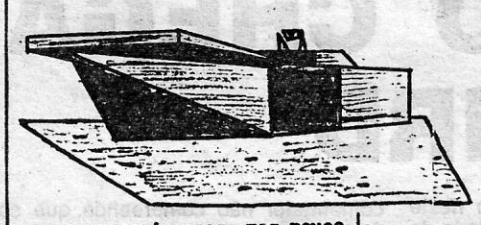
The Great Giana Sisters é um jogo de que muita gentre conhece já o estilo, por ter jogado *Super Mario Bros* mas, *GGS* é, no entanto, um jogo mais aperfeiçoado que *SMB* e apresenta gráficos muito bons e detalhados. Depois de uma apresentação magnífica (em imagem — um belo *screen*, em som) o jogo começa. Controlamos uma das 2 irmãs: Giana ou Maria (1 ou 2 jogadores). Tem- de completar com êxito os 32 níveis de *scroll* suave e rápido para a direita. No nosso caminho, muitas ajudas encontraremos e com elas podemos mais facilmente completar a difícil missão: A recolha de um magnífico diamante gigante.

Ao longo do caminho, temos diamantes que depois de termos apanhado 100 nos dão uma vida extra, e em alguns tijolos há bónus que podem ser: 1 — Asterisco gigante, permite partir tijolos; 2 — Relâmpago, dispara; 3 — Dois relâmpagos, os disparos voltam atrás; 4 — Fruta, disparos vão directamente ao inimigo; 5 — Bomba, destrói tudo; 6 — Gota de água, imune ao fogo.

Mas muitos inimigos vão dificultar a missão, que é bem difícil! Um jogo que além de graficamente muio bom apresenta músicas excelentes (4!). Super-jogável e a não peder! — L.C.

CARRIER COMMAND
RAINBIRD
Aut: Realtime
Control: Mouse/Joys.
ATARI 520 STFM

Eis mais um grande Smash! hit da já famosíssima Rainbird. Desta vez temos um jogo tridimensional, com gráficos a cheio, coloridos ao estilo Starglider II (o seu rival deste ano até ao momento). Existe de início um mapa onde podemos ver inúmeras ilhas, algumas azuis (nossas), outras verdes (neutras) e ainda outras vermelhas (inimigas). Nós, no comando de um poderosíssimo porta-aviões do futuro, temos de ir conquistando as ilhas inimigas e neutras, até conseguirmos t todo o monopólio dessas ilhas, ou seja, controlar a tudo e a todos. Para nos contrariar nesta difícil missão, temos um outro porta-aviões inimigo que irá fazer exactamente o inverso de nós, ou seja, destruir as nossas ilhas e torná-las inimigas. Para conquistar uma ilha, dispomos de meios terra-ar que conseguem com alguma facilidade ludibriar as defesas inimigas da ilha. Para esse efeito dispomos dos mantas (aviões futurísticos) e os AAV's (barcos anfíbios). Com os mantas podemos destruir



o que quisermos, mas pouco mais do que isso. Mas um AAV pode fazer isso e ainda lançar os módulos-base para a conquista da ilha, após destruída e limpa de instalações inimigas, para reconstrução a nosso favor. Muito importante no jogo é ainda os abastecimentos de munições e de combustível (especialmente). Para isso teremos de levar o nosso porta-aviões até à ilha base do armazém (que nós podemos mudar para qualquer ilha desde que nossa) e pedir por novos abastecimentos. Talvez o único aspecto negativo deste jogo seja a sua excessiva monotonia, devido ás viagens empreendidas pelo carrier que podem durar minutos e minutos, preciosos para nós, impacientes jogadores. Para além disso, o jogo é perfeito nos restantes aspectos: gráficos bons, movimentos excelentes, e principalmente uma altíssima originalidade que me leva a afirmar que este produto desta companhia poderá ser o grande jogo deste ano. Entre este e Starglider II, começou a guerra!!!

- N.S. -

CARRIER COMMAND	ST		
	95/93/98		97/97/98
	93/95/93		91/93/90
	80/93/93		95/96/96

LC=94% NS=96% ZC=96%

FINAL 95% HIT

Starglider 2

Rainbird
Autor: Argonaut Soft
Controlo: «Mouse»/«Joy»/K
AMIGA A 500

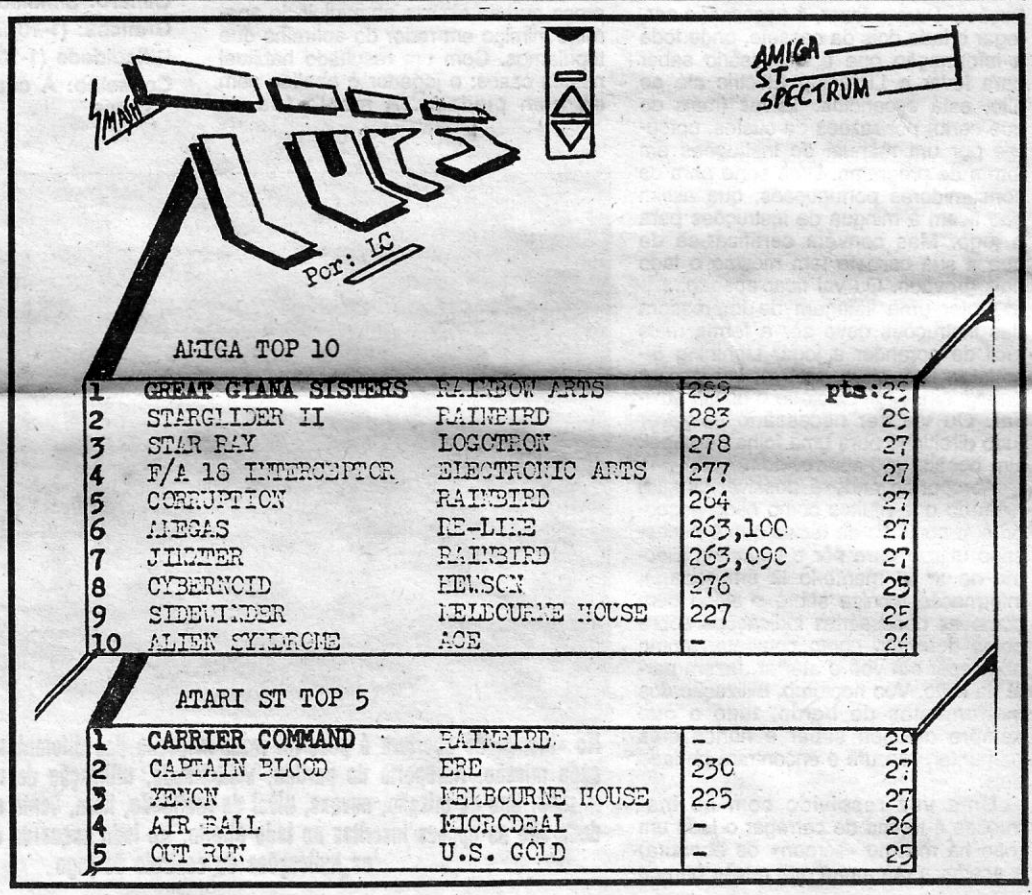
Em 1986, um jogo foi lançado sob o nome de *Starglider*. Foi tão excelente que foi convertido para máquina! Dois anos depois surge a parte Dois: Um jogo totalmente novo; Uma aventura no espaço *SG II* mantém a tradição dos grandes jogos da Rainbird.

Neste jogo, nós temos uma nave espacial *(Icarus)* que podemos fazer viajar através de um sistema solar, constituído por 5 planetas, cada um com as suas características e também as suas luas. O primeiro planeta (a contar do Sol) é *Dante* (vermelho), habitado por uma força *Ergon* e uma colecção de estranhos animais. Inclui também vulcões. O 2.º planeta, *Vista* (azul), é igualmente habitado por estranhas criaturas. O 3.º planeta é *Apogue* (cinzento). É aqui a base dos Ergons.

Este planeta tem 2 luas, Enos e Castron, ambas dominadas por Ergon. Millway é o 4.º e o maior dos planetas (vermelho) do qual não nos podemos aproximar devido à alta pressão. Millway tem 7 luas: Broadway, Apex, Esprit, Questa, Westmere, Synapse e Wackfunk, todas elas industrializadas.

O último planeta é Aldos, novamente com população Ergon. Tem uma lua, Q-Beta, que por sua vez tem uma pequena lua amarela.

A viagem interplanetária é feita através do Star-Drive (Tecla D). O objectivo do jogo é a construção de uma bomba de neutrões para acabar com o domínio Ergon. O jogo inclui túneis em vários planetas, onde se podem encontrar preciosas ajudas para acabar a missão e construir a bomba.



AMIGA TOP 10

1	GREAT GIANA SISTERS	RAINBOW ARTS	289	pts:29
2	STARGLIDER II	RAINBIRD	283	29
3	STAR RAY	LOGOTRON	278	27
4	F/A 18 INTERCEPTOR	ELECTRONIC ARTS	277	27
5	CORRUPTION	RAINBIRD	264	27
6	ARCADE	RE-LINE	263,100	27
7	JINXTER	RAINBIRD	263,090	27
8	CYBERNOID	HEWSON	276	25
9	SIDEWINDER	MELBOURNE HOUSE	227	25
10	ALIEN SYNDROME	ACE	-	24

ATARI ST TOP 5

1	CARRIER COMMAND	RAINBIRD	-	29
2	CAPTAIN BLOOD	ERE	230	27
3	XENON	MELBOURNE HOUSE	225	27
4	AIR BALL	MICRODEAL	-	26
5	OUT RUN	U.S. GOLD	-	25

Jogo fantástico, absorvente, que é também tecnicamente excelente, com óptimos efeitos sonoros e música, «scroll» suavíssimo e rápido e absolutamente magnífico.

O melhor jogo (até agora) de 1988, a não perder! — L.C.

Captain Blood

Ere Informatique
Autor: Didier Bouchon
Controlo: «Mouse»/«Joys»
ATARI 520 STFM

Num futuro muito longínquo numa outra galáxia, onde os seres humanos jamais impuseram a sua presença, existe uma curiosa criatura guerreira e amistosa que dá pelo nome de Blood (sangue). Com a sua poderosíssima nave, vagueia pelo espaço há décadas em busca de alguns sósias seus criados acidentalmente e que devem ser destruídos, para preservar o bom nome do único, o autêntico, ou seja, ele próprio. Mas, por acidente, algo terrível acontece: o seu aparelho de rastreio espacial transforma-se em lixo, quando após uma nova viagem, entra em «curto-circuito», acabando por ficar totalmente inutilizado e perdido. Existem, nesse momento, apenas mais cinco Bloods na galáxia (composta por milhares mas milhares de planetas!!) É aqui que começa o nosso jogo.

No papel de capitão Blood, devemos encontrar e destruir esses cinco sósias, antes que haja algum mal entendido entre os habitantes da galáxia e o verdadeiro Blood, acabando com a sua reputação. Para isso, dispomos da nossa poderosa nave, composta basicamente por um mapa da galáxia, um teletransportador para outros seres, opção de desintegração desse ser, opção de aterragem num planeta, opção de destruição de um planeta e opção de hiperespaço. Quando aterramos num planeta, podemos falar com o habitante que aí se encontra (se houver alguém) através de um código linguístico universal de 150 ícones. Como jogo em si, este *Captain Blood* não é lá muito jogável, já que ao fim de algum tempo, torna-se um pouco monótono, mas em termos técnicos é perfeito, tanto em movimentos (aterragem num planeta) como em cores e efeitos especiais no ST. Comprem!! — N.S.

FA/18 Interceptor Electronic Arts

Autor: Bob Dinnerman
Controlo: «Joystick» + teclas
AMIGA A 500

Interceptor é, sem dúvida, o melhor simulador feito até hoje para um computador.

Vemo-nos aos comandos de um F-18 Int. ou durante os treinos num F-16 Falcon, ambos da USAF. O objectivo principal do jogo é fazer as missões para as quais somos destacados. Antes de, no entanto, tentar acabar as missões temos de nos qualificar: levantar voo do porta-aviões e voltar a aterrar, no sítio certo da pista. Antes de iniciar o jogo, é aconselhável fazer uns voos de treino, habituar-se aos comandos e às manobras necessárias para jogar bem e escapar numa situação de perigo (exemplo: na missão de confirmação visual estar a ser perseguido a 100% de Thrust por um Mig!).

Um jogo envolvente, um verdadeiro simulador. Tecnicamente FA/18 está excelente, e apresenta extras nunca dantes vistos, como por exemplo as diversas perspectivas de como se pode ver o nosso avião. O cenário do jogo é igualmente real: a baía de São Francisco, e é possível até passar debaixo da ponte Golden Gate.

Se pensam que não gostam de simuladores, vejam este. A partir desse momento passei a gostar deles! — L.C.

GAME - INFORMÁTICA
R. ELIAS GARCIA, 362-D – CENTRO COM. BABILÓNIA – 2700 AMADORA
TELEFONE 492 14 31 LOJA 70
C64 e C128 • AMIGA 500/2000
PCs (Compatíveis) desde 99 000$00
SOFTWARE
e HARDWARE
commodore
PREÇOS DE REVENDA
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO DA
comercial laborum
MATERIAL DE LABORATÓRIO E INDÚSTRIA, LDA.

Pokes & Dicas

NOVIDADES frescas do Poço. É o que há para abrir este espaço nesta semana que finda. Mas logo após algumas coisas novas vamos espreitar algumas velharias. Antes, porém, deixem que vos lembre que as cartas enviadas ao Poço devem ser escritas de modo a que seja fácil perceber do que tratam. Quer isto dizer que não só vocês devem aprimorar o português (um erro toda a gente tem, mas algumas das cartas são um autêntico vendaval de disparates), mas também a letra (há cartas que nos chegam que nem os egiptólogos mais famosos as conseguem decifrar). E vamos em frente.

Navy Moves

Pedro Casqueiro e *Nélson Neves*, da Avenida Nuno Álvares Pereira, 1-3.º ft.º — 2900 Setúbal, já andaram às voltas com o fabuloso *Navy Moves* da Dinamic e escreveram tudo o que vocês encontrarão abaixo. E fecham com uma *dica* para *Double Dragon* que talvez sirva a alguém menos desembaraçado.

NAVY MOVES (Lado 2) — O código para a parte 2 deste jogo é 63723.

A nossa missão é encontrarmos o submarino atómico. Começamos o jogo saindo o nosso fuzileiro de dentro de um submarino. O nosso fuzileiro está equipado com uma metralhadora e um lança-chamas. A metralhadora tem munições limitadas que se podem ver num quadrado debaixo do símbolo da metralhadora. O lança-chamas quando o seleccionámos aparece uma chamazinha na metralhadora. O lança-chamas também se gasta e o seu conteúdo vê-se num reservatório ao canto inferior esquerdo do «écran» (uma barra que vai diminuindo conforme o usamos). Para apanharmos munições para a metralhadora basta matarmos os soldados e baixarmo-nos ao pé deles aparecendo no «écran» um rectângulo que pode ter o símbolo de balas ou pode estar vazio. Para recarregarmos o lança-chamas basta matar uns homens com um capuz que disparam com o lança-chamas. Estes homens têm sempre um lança-chamas e às vezes uma caixa de primeiros socorros que dá uma vida. Para matar qualquer deles tem que ser com a metralhadora pois se for com o lança-chamas os corpos deles deparacem, se for com a metralhadora eles dão um salto para trás e ficam caídos no chão. Não se devem matar também ao pé dos elevadores pois se caírem em cima do elevador os corpos caem para baixo e não se pode apanhar as munições. Há também outros homens com bonés. Esses são oficiais e trazem um código que se apanha da mesma maneira que as munições. Os seus postos são: capitão, 1.º oficial de máquinas, 2.º oficial de máquinas, 1.º oficial de transmissões e oficial. Se matarmos o 1.º oficial de máquinas e apanhar o código (que é um cartão) não vale a pena apanharmos o do segundo pois é igual. Mais vale antes apanharmos a caixa de primeiros socorros. Estes códigos são para usar em computadores da base que se entram neles subindo. Se quiserem transmitir uma mensagem escrevam *transmis*, aparecerão umas palavras e o computador pergunta-vos o código de transmissão que é o que os oficiais de transmissão têm. Se tiverem posto o código correctamente aparecem muitas palavras sem sentido e dizem-vos *operation acepted* e perguntam-vos a mensagem. Ainda não conseguimos descobri-la e enquanto não dissermos a mensagem correcta aparece *error-50, error-7, error-...* E não se sai do computador enquanto não se acertar a não ser que se escreva *fin* e então saímos do computador. Nós chegámos até um elevador que não conseguimos que ele subisse. Esperamos que estas informações sejam úteis. Se descobrirem mais alguma coisa agradecíamos que nos contactassem para a morada acima.

DOUBLE DRAGON — Apesar de sabermos que certas pessoas não apreciam este jogo aqui vai um golpe para eliminar os inimigos: premir as teclas FIRE + lado para que está virado (pontapé para a frente), esperar que o boneco agarre o inimigo e dê-lhe joelhadas e premir FIRE + recuar assim atiram-se os inimigos pelo ar.

Batman e Joker

Fernando Filipe Graça, da Rua 25 de Abril, 11, Bairro S. João — 8600 Lagos, já descobriu algumas coisas do lado dois do jogo de *Batman 2*. Pouco, mas é de boa vontade que o divide com os outros leitores deste espaço que, supõe-se, ainda andarão (alguns pelo menos) às voltas com as partidas do *Joker*. Mas leiam...

— Apanhem o *torch* na casa escura e usem-no. Apanhem a *mask* e usem-na também. O *torch* abrirá a luz da casa escura e dos subterrâneos. Apanhem *batarag* e usem-no. Apanhem *teeth* e usem-no logo, pois é a peça para nos reabastecer de comida. Sem usar *teeth* não podemos comer. *Peixe, clog, coke, carrot, coconot, chicken, milk* são objectos para dar energia. Quando apanharem *cash* usem-no logo naquela máquina de jogo atrás do *Batman*, surgirá um cartão *jok* apanhem-no e vão-se embora. Ao saírem vão em frente até chegarem à porta de um palácio com a porta aberta, entrem. Ao entrarem aparece uma placa branca no «écran». Utilizem os *shades*.

Rambo III

Vocês nem sabem a discussão que foi aqui no Poço. Até houve monstros e fantasmas que quase entraram em greve. Tudo por causa de um mapa que *Valter Bouça* fez chegar aqui às masmorras. Um mapa de (mais um) *Rambo III*. Publica-se? Não. Sim? É estranho a rapidez com que muitos leitores pedem os exemplares atrasados de «A Capital». Deve ser por isso que já vários pediram um mapa de *Rambo III*. Depois de termos publicado o dito, isto é.

É tendo em conta esses distraídos que esta semana publicamos mais uma vez o mapa de *Rambo III*. Com a indicação dos locais onde devem procurar os objectos necessários. E por favor não falem mais em *Rambo III* durante os próximos 10 anos (talvez não tanto, mas pelo menos alguns meses...). Isto até parece a febre do *Indiana Jones* (ainda chegam mapas de *IJ* ao Poço...

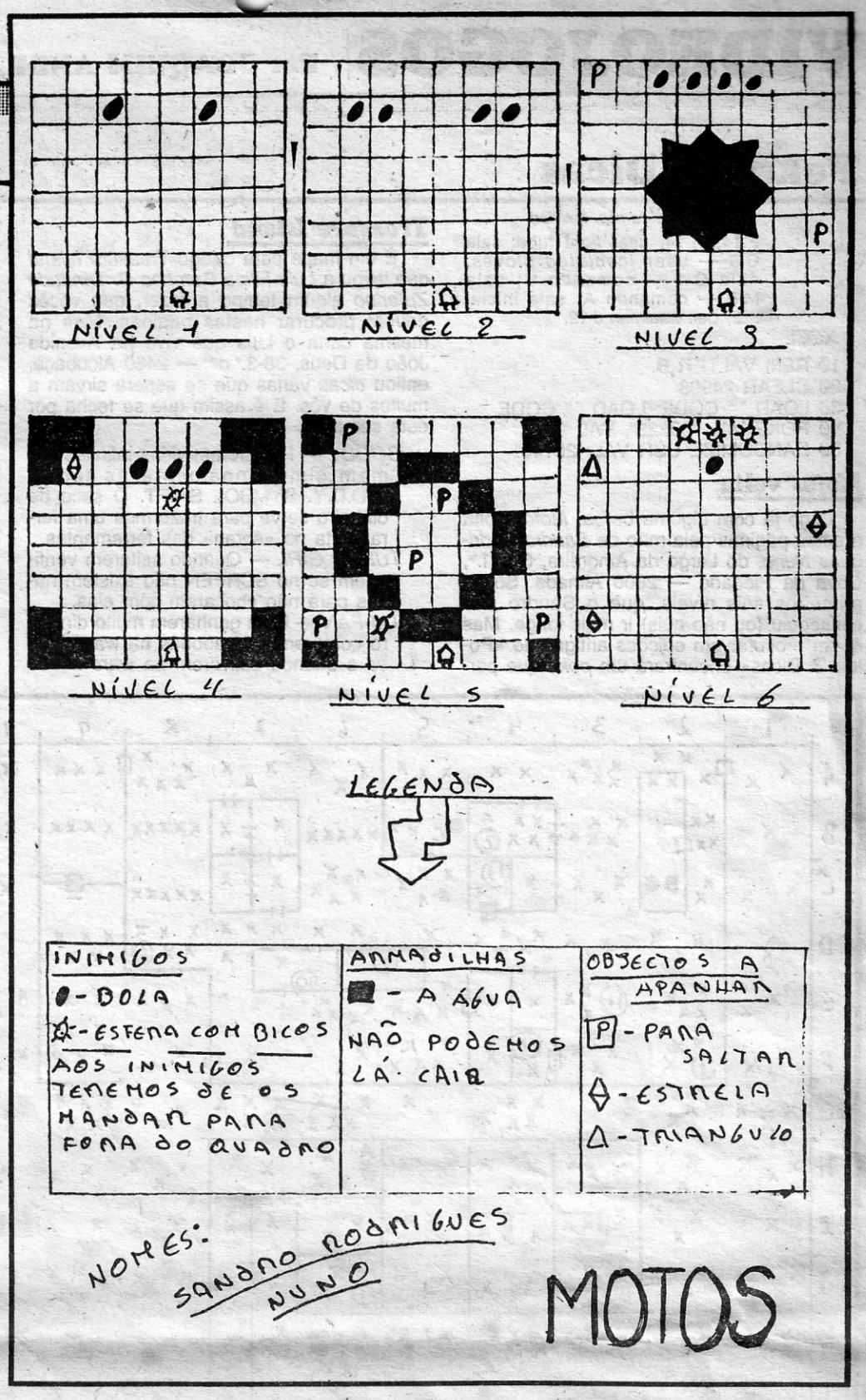
De Valter há ainda mais alguns *pokes* que ele diz ter ido buscar à revista «Your Sinclair». Reze-se para que funcionem. Um o de *Xcel* (um carregador) foi feito a partir de um *poke* já publicado nestas páginas. Mas leiam o que Valter escreveu.

«Sou um jovem estudante de 17 anos que gostaria de formar um clube para troca de *software*, programas, etc. Os que estiverem interessados escrevam-me para a morada abaixo. Além disto procuro alguém que disponha de um *Poke*/carregador/truque para os seguintes jogos: *Ranarama, Druid I, Soldier of Fortune* e *Mutants*. Se algum de vocês dispuser disto peço que mo enviem junto com uma cópia da vossa versão do jogo. Farei os possíveis por vos recompensar, em último caso, monetariamente. E para fechar fiquem a saber que jogos onde sejam precisos códigos de acesso para esses níveis superiores deixaram de ser um problema: enviem-me uma cópia desse mesmo jogo que, no prazo de uma/duas semanas receberão uma surpresa. A minha morada é: «Valter J. G. Bouça, Av. da Estação, bl. 2-1.º d.to — 2330 Entroncamento.»

```
10 REM JUSTIN
20 CLEAR 24575: LOAD "" CODE 50888
30 FOR N = 65351 TO 65357: READ A: POKE N, A: NEXT N
40 POKE 65092, 244: POKE 65093, 0
50 RANDOMIZE USR 65088
60 DATA 175, 50, 144, 210, 195, 32, 253
70 REM "Carregar para a versão inglesa do jogo"
```

■

```
10 REM DARKSIDE
20 CLEAR 32767: LOAD "" CODE 65088
30 FOR N = 65275 TO 65286: READ A: POKE N, A: NEXT A
40 RANDOMIZE USR 65088
50 DATA 175, 50, 136, 177, 50, 43, 187, 50, 226, 185, 0, 0
```




```
10 REM 19 — BOOT CAMP
20 CLEAR 24477: LOAD "" CODE
30 POKE 23730, 179: POKE 23741, 95: POKE 24687, 21: POKE 24688, 250
40 FOR N = 60021 TO 60057: READ A: POKE N, A: RANDOMIZE USR 24500
50 DATA 33, 30, 250, 34, 135, 130
60 DATA 195, 211, 128, 33, 50, 250
70 DATA 17, 250, 95, 1, 10, 0
80 DATA 237, 176, 33, 250, 95, 34
90 DATA 191, 134, 195, 211, 128, 62
100 DATA 58, 50, 160, 148, 195, 69
110 DATA 125
```

■

```
10 REM BARBARIAN II
20 POKE 39830, 12: POKE 39831, 250
30 FOR N = 64012 TO 64023: READ A: POKE N, A: NEXT N
40 RANDOMIZE USR 39680
50 DATA 62, 36, 50, 104, 146, 175
60 DATA 50, 214, 148, 195, 102, 237
```

■

```
10 REM MICKEY MOUSE
20 FOR N = 49516 TO 49549: READ A: POKE N, A: NEXT N
30 RANDOMIZE USR 49516
40 DATA 221, 33, 35, 192, 17, 37, 1
50 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5
60 DATA 48, 240, 33, 133, 193, 34
70 DATA 46, 193, 195, 91, 192, 175
80 DATA 50, 169, 159, 50, 180, 142
90 DATA 195, 128, 112
```

RAMBO II — Teclas fixas: ENTER — inventário; J — muda a posição dos objectos dentro do inventário; K — apanhar o objecto; L — utiliza o segundo objecto; H — muda a arma que está a ser utilizada. Código da versão STJC: «katequeru» (letra minúscula). Comandos: Estão indicados no mapa. Para fazer funcionar o comando activar a chave indicada e encostar o *sprite* a este (ponto claro na parede). Por precaução, convém repetir esta operação duas ou três vezes. Sua função: A — desliga a corrente eléctrica na porta da sala M 7 (chave clara) — Sala H 6; B — fecha alçapão em frente à porta em D 3 (chave escura) — Sala C 2; C — ?????????? — Sala B 5. Objectos: objecto — localização — utilidade: *Ammo box* — C 11, D 8, F 2, F 12, I 13, J 6, L 2, M 11, N 3, N 7, P 6 — recarrega a *pistol* (10) ou a *machinegun* (15); *Medical Pack* — B 4, D 5, G 11, L 6, L 14, N 6 — restaura energia; *Arrows* — M 4: arma não recarregável. Pequeno alcance. 69 disparos; *Infra-red goggles* — P 5: permite-nos ver armadilhas; *Pistol silencer* — O 5: Permite-nos utilizar a pistola sem atrair mais soldados; *Light key* — L 7: Chave clara — permite-nos abrir algumas portas; *Goggle battery* — L 3: põe os *infra-red goggles* (4) operacionais; *Light tube* — P 8: indispensável em salas que são normalmente escuras; *Mine detector* — J 3: torna-nos imunes às minas; *Pistol* — E 6: arma de longo alcance com 79 tiros iniciais, recarregável com *Ammo box* (1). Convém utilizar em conjunto com o *Pistol silencer* (5); *Dark key* — E 3: chave escura, em conjunto com a chave clara permite acesso a todas as portas; *Detector battery* — F 4: torna o *Mine detector* (9) operacional; *Insulated gloves* — C 4: as portas electrificadas deixam de ser um problema; *Uniform* — G 14: os soldados deixam de nos perseguir; *Machine gun* — K 11: arma de longo alcance com 99 tiros iniciais, recarregável e muito rápida; *Explosive Arrows* — K 14: arma de longo alcance não recarregável, 4 tiros.

NOTA: Salas perigosas: armadilhas — salas B 2, B 6, C 2, C 5, C 8 e D 5, usar *infra-red goggles*; Minas — salas C 1, C 10, D 1, D 10, F 10, usar *mine detector*; ESCURO: Salas D 14, E 14,

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

F 14, G 14, usar *light tube*; sala C 9 — usar *insulated gloves*; sala C 4 — comando B; sala M 8 — comando A; sala inicial P 2; Cel. *trautman* J 12.

XCEL

```
1Ø REM VALTER B.
2Ø CLEAR 24999
3Ø LOAD "" CODE: LOAD "" CODE
4Ø POKE VAL "39828", VAL "15Ø"
5Ø RANDOMIZE USR VAL "2Ø14Ø"
```

Motos volta

Jogo já com alguma barba, *Motos* volta a estas páginas pela mão de *Sandro Rodrigues Nuno*, do Largo da Amoreira, 6-1.º f.te, Cova da Piedade — 2800 Almada. Só os primeiros seis níveis, que o Sandro não conseguiu (ou não quis) ir mais longe. Mas quem procurar em edições antigas de «Pokes & Dicas» encontrará um *poke* que permite ter vidas infinitas e torna tudo mais fácil sem tirar o gozo a este jogo de perícia.

Snooker e Rugby

De *João Paulo Baptista Covas*, da Rua de Goa, 53-3.º D, Quinta da Lomba — 2830 Barreiro, algumas *dicas* curtas que se espera sejam úteis a outros leitores. E como o João Paulo escreveu dos dois lados do papel só a informação escrita no princípio da carta dele (e nem toda) aparece aqui.

OPERATION WOLF — Metam o jogo normalmente, depois de escolherem as teclas, carreguem em «1». Ponham o gravador em movimento. Quando vos aparecer LOADING 1-FOUD 1-LOADING 1 andem com o gravador para a frente e joguem no nível que quiserem podendo mesmo ser o último.

INTERNATIONAL RUGBY — Teclas: PLAYER 1 — cima «1», baixo «Q», direita «S», esquerda «A», FIRE «CAPS SWIFT», PLAYER 2 — cima «Ø», baixo «O», direita «K», esquerda «I», FIRE «M».

SNOOKER — 2 — amarela; 3 — verde; 4 — castanha; 5 — azul; 6 — cor-de-rosa; 7 — preta.

A VIEW TO A KILL — Códigos: 1.º jogo — QRS 21; 2.º jogo — QQQQQ; 3.º jogo — HRME 2.

AGENT X II — Código para o nível 3: «There is no escaping it».

ALIENS U.S. — Nível 1: 7324 G; Nível 2: 2727 H; Nível 3: 15Ø6 E; Nível 4: 5761 H; Nível 5: Ø64Ø C; Nível 6: Ø663 F.

Treasure Island

É um mapa para o jogo *Treasure Island* que levou a *Luís Filipe Gamboa C. Trindade Zeferino* algum tempo a fazer, que vocês devem procurar nestas páginas. Mas na mesma carta o Luís que vive na Avenida João de Deus, 38-3.º d.to — 2460 Alcobaça, enfiou *dicas* várias que se espera sirvam a muitos de vós. E é assim que se fecha por esta semana.

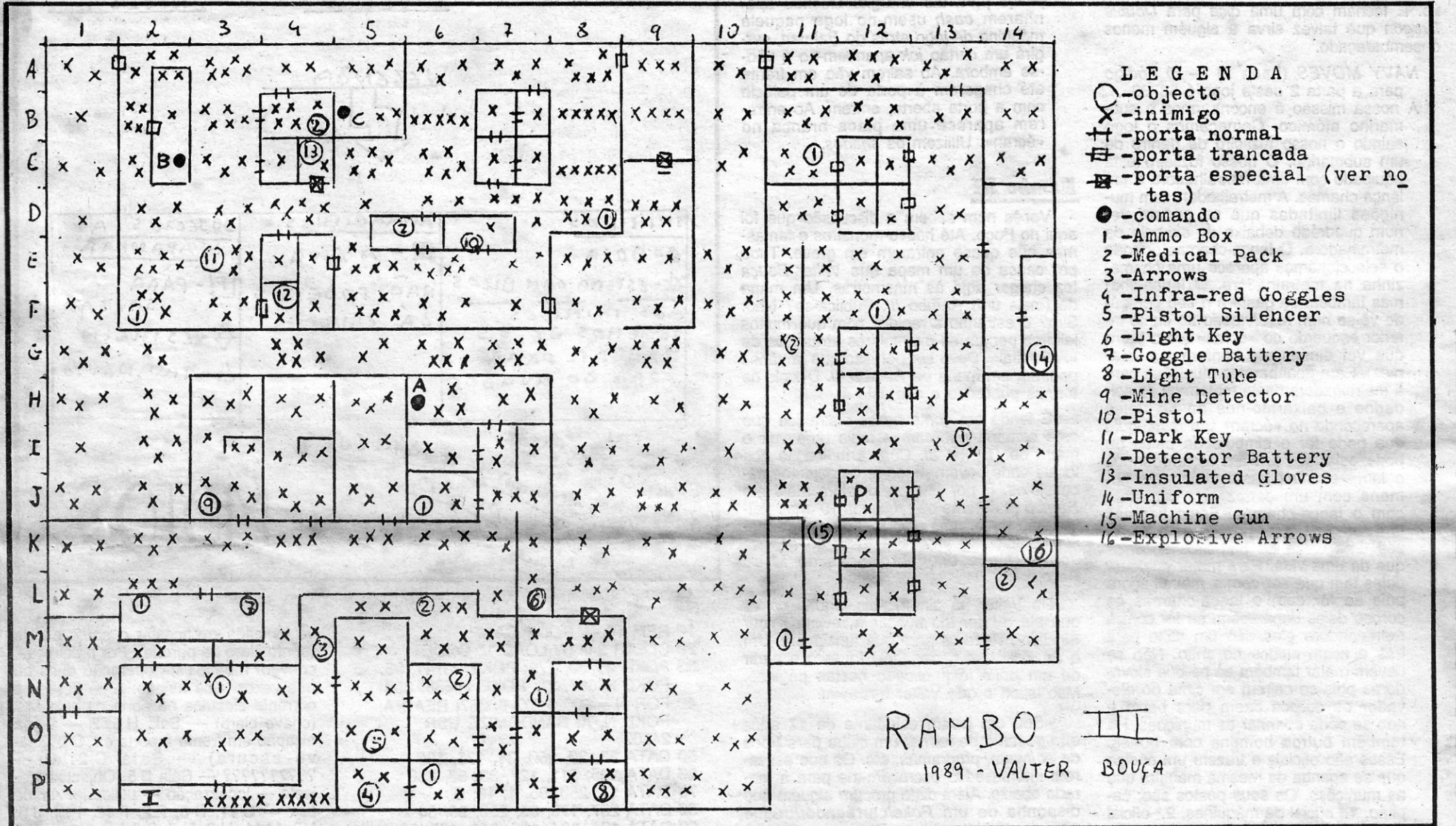
GOODY — Para terem vidas infinitas primam simultaneamente as teclas G.O.D.Y. SYMBOL SHIFT. O saco de dinheiro serve para trazermos uma ferramenta no «écran» das ferramentas.

TURBO GIRL — Quando saltarem verifiquem se no SCREEN não existem naves para não chocarem com elas.

TAI-PAN — Para ganharem muito dinheiro comprem mercadorias na *ware house* e quando estiverem na *ware house* dessa cidade vendam as mercadorias que antes compraram e por vezes a *ware house* vende as mercadorias mais barato do que as compra. Aproveitem-se dessa situação e estejam sempre a comprar e vender mercadorias até aparecer no «écran» a frase *your cargo molo is full*. Quando essa frase aparecer já terão muito dinheiro para se tornarem ricos mercadores. Se quando estiverem no porto o barco não andar vão ao segundo ícone e mudem para *combat mode*. Depois podem mudar novamente para *ship control*. Quando estiverem à navegar fora das rotas tenham cuidado com os furacões e com os navios piratas. Tenham igualmente cuidado com a comida porque se a tripulação fica com fome vocês vão servir de jantar aos tubarões. Para verem a comida que a tripulação tem vão ao 4.º ícone. Se tiverem pouca comida, vejam o mapa da China e vão ao porto mais próximo. Para navegar é preciso comprar barco e tripulação. Aconselho a comprar alimentos, canhões, pistolas, instrumentos de navegação, especiarias.

Funções dos estabelecimentos: *ware house* — compra e vende produtos (chá, jade, seda...). *Supllies* — vende comida (para a tripulação) e instrumentos de navegação. *Ladies house* — não serve para nada. *Inn* — vende bebidas (aconselho não comprar), e a tripulação para o barco. *Restaurant* — pode-se comer uma refeição. Na 1.ª cidade vão ao restaurante, respondam não à pergunta para comermos a refeição, e o dono do restaurante empresta-nos 300 000 £ (*pounds*), sem as quais não poderemos comprar os objectos e tripulação essenciais para se poder navegar. *Armoury* — vende canhões e pistolas. *Jail* — serve para nos prender quando batemos com o pau num guarda. *Bank* — compra e vende barcos: tipos de barcos — *lorcha* — somos comeciantes; *clipper* — somos defensores da lei; *friggate* — somos piratas.

Teclas — Na terra: Q — cima; Z — baixo; I — esquerda; P — direita; SPACE — modo de escolher ícones; N — accionar ícone escolhido. No mar: Q — acelerar o barco; Z — afrouxar o barco; I — virar para a esquerda; P — virar para a direita; SPACE — modo de escolher ícones; N — accionar ícone escolhido.



NOTA: Para mudar de ícone utiliza-se: I — mudar ícone para a esquerda; P — para mudar ícone para a direita.

Ícones — Na terra: 1.º — comprar; 2.º — vender; 3.º — apanhar o pau; 4.º — gravar; 5.º — «loadar». No mar: 1.º — ver o mapa e rotas marítimas da China; 2.º — modo de combate ou de controlo do barco; 3.º — ajustar velas; 4.º — ver para quantos dias a tripulação tem comida; 5.º — olhar pelo telescópio para ver se há algo no horizonte.

MICKEY MOUSE — Para matar os ogres usem o martelo e para matar os fantasmas usem a pistola de água.

STREET FIGHTER — Para acabarem o jogo mais facilmente usem golpes baixos (pontapé e murro no chão). Para matarem o 2.º lutador japonês e o 2.º lutador tailandês usem pontapés em salto.

CAPITÃO SEVILHA — Na 1.ª parte deste jogo existem uns homens que não nos matam e que têm nas mãos uma das salsichas radioactivas. Para o matarem transformem-se em *Capitão Sevilha* e arremessem-lhe salsichas. Depois podem apanhá-la.

UNITRAX — Para passar de nível apanhe uma bomba e leve-a a um reactor, no reactor escolha a 3.ª opção. Agora o jogador tem de carregar no FIRE quando o quadro onde está escrito *log on* estiver aceso. Se não acertar em todos vai-se uma vida. Ao todo são 3 reactores e destroem-se todos da mesma maneira, depois temos de matar 11 inimigos e depois de termos morto todos somos colocados no comando de uma nave (que é o nosso meio de fuga do asteróide) e temos de matar ou desviarmo-nos dos tiros e naves inimigas. Depois de fazermos isto em todos os níveis acabamos o jogo. (Quando entramos num reactor podemos escolher uma das quatro opções à escolha, e são: 1.ª — *leave reactor* (deixar reactor); 2.ª — *look at map* (ver o mapa); 3.ª — *place bomb* (activar bomba); 4.ª — *status* (estado), *carring bomb* (carrega bomba) — *reactores left* (reactores por destruir) — *starship number* (número da nossa nave) — *enemies* (número de inimigos) — *damage* (estragos na nave).

OVERLANDER — Quando se começa este excelente jogo podemos escolher entre servirmos a federação que é a lei ou os senhores do crime (o último dá mais dinheiro), mas é mais difícil. De seguida temos de abastecer o carro, eu aconselho a porem 25 litros de fuel o que nos leva logo 2500$. Depois podemos escolher as armas. Eu aconselho que comprem bolas de fogo que custam 100$. Depois comprem o que acharem melhor. Ao volante do seu carro tem que matar e/ou evitar. Os inimigos são: carros — empurram-nos contra os carros que estão virados na berma da estrada; motos — quando nos tocam perdemos uma vida, para não morrermos com as que nos aparecerem por detrás, andem pelo lado direito do «écran»; *bunkers* — são inimigos que se encontram junto à estrada e que disparam contra o nosso carro. São fáceis de passar mas por vezes fazem-nos perder muitas vidas; *camiões blindados* — mandam tiros para trás. São impossíveis de ultrapassar por isso temos de os destruir. Quando os virem disparem tiros ou a arma especial que escolheram anteriormente.

TARGET RENEGADE, WONDER BOY e *ROAD RUNNER* — Para jogarem em qualquer nível destes jogos metam o primeiro bloco *(found block...)* e depois metam o segundo bloco no nível desejado e podem descobrir como níveis desses jogos.

TRACK SUIT MANAGER — Para o jogo ser mais rápido carreguem para cima e para ser mais lento carreguem para baixo.

LAST NINJA II — O jogo passa-se na moderna cidade de Nova Iorque, onde um *ninja* japonês, procura afincadamente o tirano *Kunitoki* para uma vingança. *Kunitoki* é guardado por numerosos guardas, *punks*, panteras e até um crocodilo de enormes proporções. Você começa no parque central e se conseguir chegar à mansão de *Kunitoki*, abatendo o seu crocodilo e as suas panteras negras, então terá hipótese de acabar o jogo. O que não é nada fácil. Pode apanhar objectos e comida que se encontram a piscar e armas poderosas. Cuidado com os sistemas de alarme e apanhe tudo o que for possível pois o *ninja* pode carregar várias coisas.

Teclas: Ø — iniciar o jogo; 1 a 9 — movimentos do *ninja*; H — pausa; Q — (várias vezes), abortar jogo; J — modos de movimento do *ninja*; P — apanhar objectos e outras coisas; ENTER/ /SHIFT — ciclo através do inventário do *ninja*. Teclas de luta: de Ø a 9, premimos simultaneamente com Ø. Truque: para ficarem com a energia ao máximo sem perder vidas vão ao «écran» onde começaram o jogo.

CLEVER AND SMART — Quando virem o homem da bomba tentem apanhá-lo para ele não colocar a bomba.

TREASURE ISLAND — Para não vos faltarem facas apanhem as facas que os inimigos atiram.

NOTA: Se morrerem uma vida perdem essas facas. Para abrirem o tesouro têm de apanhar a chave.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Curso da ESBAL ressoa a Doner

ARTES PLÁSTICAS E «DESIGN» RECEBEM AJUDA DE COMPUTADOR

A aplicação criativa do computador às artes plásticas e ao «design», a exemplo do que faz o talentoso Hans Doner na Rede Globo, conforme os telespectadores puderam apreciar na RTP 1, na noite de sábado, é objecto de um conjunto de sessões que se iniciam, segunda-feira na Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa (ESBAL), destinadas sobretudo a quem trabalha nos domínios artístico, arquitectónico e de «design».

O certame informático «Computador-Sensibilização» visa, segundo os seus promotores, sensibilizar e apresentar, numa primeira fase, equipamentos e a sua aplicação específica nas áreas de artes plásticas (pintura e escultura) e «design» (equipamentos e comunicação — gráficos), «tendo como objectivo final a sua implementação». A iniciativa pertence à Inforarte e integra alunos e professores da ESBAL.

No programa distribuído, assinala-se que num presente em permanente transição «somos confrontados com um quotidiano no qual o domínio dos novos métodos de adaptação passa pelo conhecimento e manipulação das novas tecnologias».

As sessões decorrem entre 17 e 20 de Abril, das 15.00 às 17.30, diariamente.

Na segunda-feira, o certame inicia-se com uma intervenção de Vasco Gonçalves Manaças sobre o tema «Introdução aos computadores (sua importância no quotidiano)». Prossegue às 16.00, através de «Captação de imagens; digitalização-"scanner"», «Criação e retoque de imagem» («Typs»), «Afinação de cor para reprodução gráfica» (SMI), «Separação das cores em fotolitos» (SPI), «Desenho, ilustração, tipografia» («Corel Draw»), «Paginação, ilustração de texto e imagem» («Page Maker»).

São responsáveis por estes cursos, a GEEG, Estudos Gráficos, Horácio Gonçalves e Paulo Simões.

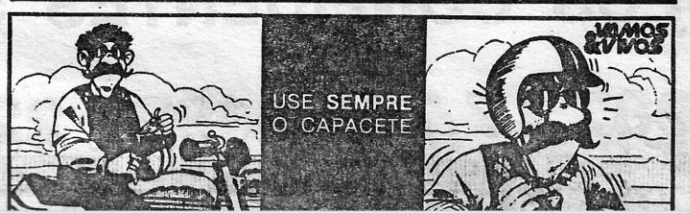
Na terça-feira, «Computação Gráfica» será o tema de abertura, com intervenção de Projesi e de António Calçada. Seguem-se: «Desenho 2 D, ilustração, perspectiva» («Deluxepaint, «Ilustração e produção de vídeo» («Deluxe Photonlab»), «Desenho 3 D, ilustração em perspectiva» («Sculp 3 D). Participam a Laborum Informática e António Lourenço.

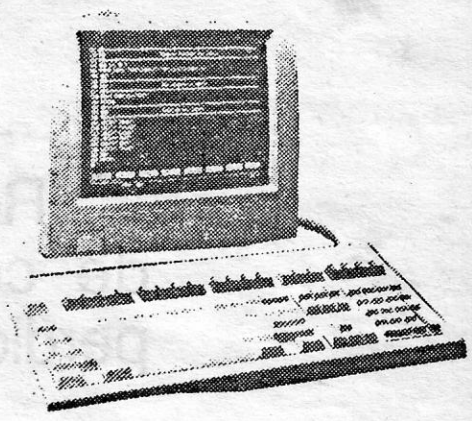
«Software — desenho assistido por computador» («Autocad») constitui a intervenção que abre a sessão de quarta-feira, pelas 15.00. Estação Cad apresenta: AutoCad ver 10, Microcomp. ALR 386, Plotter Roland, Mesa digitalizadora TDS. As intervenções estão a cargo de Portus e João Perestrelo.

Finalmente, na tarde do último dia, o programa inclui «Software – desenho assistido por computador» («ARRIS»), «Programa de CAD composto por vários módulos, ligação a vídeo permitindo animação», da autoria de Multisis e Lourenço e Sousa.

SOFTCLUB
Commodore
Distribuidor autorizado
Commodore 64
Amiga 500/2000
PC 1
PC 10 III
PC 20 III
PC 40
Atari ST
Monitores/Impressoras EPSON
Sempre as últimas novidades em Software C.-64 — Amiga Atari ST
FACILIDADES DE PAGAMENTO
CENTRO COMERCIAL IM — LOJA 7
R. LATINO COELHO, 12-A/B — 1000 LISBOA
METRO PICOAS
CENTRO COMERCIAL CITY — LOJA 18, 2.º piso
R. TOMÁS RIBEIRO, 34-A/B — 1000 LISBOA — T. 55 84 52

Schneider
EURO PC MONO ..... 89 750$00
EURO PC POLI ..... 122 850$00
HARD DISK 20 Mb ..... 73 077$00
TOWER AT 220 ..... 267 630$00
PRINTER S 180 ..... 40 500$00
+ IVA
EDUARDO A. M. SILVA
Apartado 154 — 2800 COVA DA PIEDADE — Tel. 276 74 87



5 RAZÕES PARA NOS VISITAR JÁ

• EQUIPAMENTOS DESEJADOS
AMSTRAD • APPLE • EPSON
HEWLET-PACKARD • IBM
PHILIPS • SCHNEIDER
• SOFTWARE E A FORMAÇÃO AVANÇADA
DBASE III +, LOTUS 1, 2, 3
SYMPHONY, CORSSTALK
• FORMAÇÃO BÁSICA GRATUITA
MS-DOS DBASE III, LOTUS 1, 2, 3
WORDSTAR, WORDPERFECT
• SURPRESAS ! ! ! ! ! !
• PREÇOS
A PARTIR DE 95 000$00 + IVA
APM COMPUTER CENTER TEL.: 758 51 93 — LISBOA
CAMPO GRANDE — CENTRO COMERCIAL CALEIDOSCÓPIO

ASSISTENCIA TECNICA NO IMPORT/DISTRIB.
NIOFRAL ☎ 759 67 12 - 759 68 12
FAX 759 67 59 Telex: 14575
ADM ADMATE
★ IMPRESSORAS DE COMPUTADOR E MÁQUINAS ESCREVER
★ ELECTRÓNICAS COM: INTERFACES PARALLEL ou SERIAL
★ EPROM'S c/ TODOS OS ACENTOS PORTUGUESES
★ SWT c/ 2 CABOS — 2 COMPUT. A 1 IMPRESSORA
★ DATA SWT 2/3 IMPRESSORAS A 1 COMPUTADOR
★ MÁQUINAS DE DOBRAR E ABRIR CORRESPONDÊNCIA
★ CALCULADORAS • CX. REGISTADORAS • BALANÇAS
★ CONSUMÍVEIS E COMPONENTES DIVERSOS

O DISCO DA SEMANA

Por JOÃO GOBERN

Com «Technique», os New Order confirmam a sua disposição para encher as pistas de dança, mantendo uma rítmica obsessiva e irresistível

New Order e Yazz

SE esta «conversa» tivesse lugar há meia dúzia de anos, não faltaria quem aparecesse muito depressa a «encarniçar-se» com esta «mistura» que proponho entre os sacrossantos New Order, herdeiros da maior banda de culto dos últimos 15 anos (os Joy Division), e a jovenzinha Yazz, recém-chegada às lides discográficas e, ainda por cima, partidária de uma aproximação mais ou menos retardatária e transformada ao «disco-sound», género que só desde 1988 começou a ser «reabilitado». Ainda hoje, não deixa de ser problemática esta junção de gente tão distinta, de tácticas musicais aparentemente tão diferentes e, em princípio, com públicos radicalmente opostos entre si.

Simplesmente, parece inegável que os New Order deixaram há muito tempo de ser «apenas» os antigos companheiros de grupo de Ian Curtis na Joy Division. Se o primeiro LP que publicaram, «Movement», dava ideia de que, mais instrumento menos obsessão, a linha musical não ia ser substancialmente alterada, se o segundo álbum — «Power, Corruption and Lies» — reforçava aparentemente a tese de que os New Order iam manter o estilo e não o génio de Curtis, tudo começou a mudar com «Blue Monday», um tema de ruptura absoluta, quase exclusivamente «virado» para a dança, ao ponto de — mais recentemente — o grupo acabar por entregá-lo, num «remake» quase histórico, à produção de Quincy Jones.

Daí para a frente, se bem que um álbum como «Brotherhood» tivesse outras pistas bem patentes, os New Order têm primado pela aplicação das tecnologias (inclusivamente com «maxis» produzidos por Arthur Baker) a canções de dança: «Touched By the Hand of God», «Bizarre Love Triangle», «State of the Nation» e, já relativamente às canções de «Technique», «Fine Time» são casos claros de dedicação às pistas e ao universo das «remixes» de que os New Order são apontados como mestres.

Caso Yazz

Com Yazz, o caso é radicalmente diferente: sem «background» de espécie nenhuma, a cantora consegue transformar-se em sucesso mundial logo ao primeiro disco, o tema «The Only Way Is up», necessariamente recordado neste LP de estreia em que não faltam os temas aliciantes neste domínio. Desde Julho do ano passado, a antiga balconista transformou-se em capa de revista, em assunto do dia, havendo quem garanta que ela se prepara para ser uma «Whitney Houston moderna e europeia» (seja o que for que isso significa) há quem avance que o «disco-sound», transfor-

...e os outros

★★★ HUE AND CRY, «Remote» (LP, Circa, 1988). Importação Edisom.

«Seduced & Abandoned», do duo escocês Hue and Cry, foi um dos álbuns de estreia porventura menos explorados e mais vitimados pelo facto de a rádio se prestar a não diferenciar as coisas, metendo toda a «pop» de produção recente no mesmo saco, seja qual for a sua real amplitude. De pouco valeu aos gémeos Kane conseguirem um disco homogéneo, elegante e particularmente eficaz: a predominância dos subprodutos empurrou-os para uma categoria de audição que, muito francamente, não mereciam, tal como aconteceu — em boa verdade — com os Wet Wet Wet.

Com «Remote» regista-se uma oportunidade excelente para reparar os danos causados ao duo: as canções continuam a dispor de matéria-prima e arranjos muito acima da média, a voz de Pat Kane continua a mostrar-se infinitamente mais interessante do que acontece com a maioria dos seus colegas de geração. «Ordinary Angel» foi um excelente «pontapé de saída» para este álbum em que se regista a presença de algumas «velhas raposas» dos estúdios: Will Lee, Randy Brecker, Doc Powell, Lenny Pickett, Hugh McCracken e o baixista superior que é Ron Carter não se negam a uma participação clara e combativa neste «Remote», que tem mais nove bons argumentos a seu favor.

Com um combate suplementar: mostrar que produtos com a mesma raiz (a «pop» ligeira e funcional) podem ter frutos tão diferentes — este é, acreditem, dos mais sumarentos... Nem verde nem podre, portanto.

★★★ TIM FINN, «Tim Finn» (LP, Capitol, 1989). Edição EMI-VC.

Quem se lembrar do bom efeito do material dos Split Enz (especialmente nos álbuns «True Colours» e «Waiata»), quem tiver andado atento à excelente produção dos Crowded House (liderados pelo irmão deste Finn, Neil), dispõe agora de uma alternativa mais do que válida para prosseguir os seus «estudos» neste ramo da «pop» escorreita, calma, claramente inspirada nos «sixties» e nem por isso desactualizada.

As duas notas mais salientes relativamente a este terceiro LP a solo de Tim Finn são, por um lado, o naipe de músicos que conseguiu reunir (Jerry Marotta, Alex Acuna, Tony Levin, David Rhodes e Michell Froom, que acumula as funções de produtor), tão importante por aquilo que toca como pela «eliminação de tudo o que é supérfluo e dispensável» (para utilizar as palavras do próprio Finn); por outro, a extrema simplificação de que aqui se dá conta, deixando inteligentes espaços em aberto e mantendo como interesse primordial o real valor das canções e a voz (confirmada) de Tim Finn.

Basta comparar com a tecnologia excessiva do anterior álbum de Finn — «Big Canoe» — para se perceber como há aqui um rasgo de inteligência e de bom gosto da parte de Finn: ele soube arrepiar caminho e regressar em pleno aos terrenos em que consegue ser meritório — aqueles que privilegiam as canções (como «Young Mountain», «How I'm Gonna Sleep», «Crescendo» e «Parihaka») e deixam cair os «folclor»...

★★★ CARLOS RAMOS, «O Melhor de Carlos Ramos» (LP duplo, EMI-VC, colectânea de 1989). Edição EMI-VC.

★★★ MARIA TERESA DE NORONHA, «O Melhor de Maria Teresa de Noronha» (LP duplo, EMI-VC, colectânea de 1989). Edição EMI-VC.

Vinte e dois temas para Carlos Ramos, 24 para Maria Teresa de Noronha valem dois discos de memórias que os interessados na história do fado não devem deixar de ter em conta. Mais do que a matéria-prima e do que a natural simplicidade dos arranjos, joga-se aqui o reencontro com duas vozes marcantes e com alguns dos momentos mais importantes das respectivas carreiras.

Recordados há alguns anos na série «Saudade», outra das colecções antológicas do catálogo Valentim de Carvalho, Carlos Ramos e Maria Teresa de Noronha voltam de novo às lojas e às montras. Assim haja o bom gosto e a audácia da rádio em voltar a mostrar estes dois «senhores» do fado que, como se prova pelas amostras «juntas», nunca viveu só de Amália. Até porque Amália foi sempre outra história...

★★★ GUADALCANAL DIARY, «Flip-Flop» (LP, Elektra, 1989). Importação WEA.

Outra vez a Jórgia, outra vez Dixon, desta vez sem o R.E.M.: ao quarto álbum, os Guadalcanal Diary já não deviam precisar de apresentações, tanto mais que se têm mantido entre os activistas mais regulares entre a nova geração americana.

«Flip-Flop» limita-se a confirmar aquilo que os G.D. já tinham feito anteriormente, nomeadamente em «2 × 4»: um «rock» escorreito, bem apoiado nas guitarras de Murray Attaway e Jeff Walls, misturando religião, estrada e direitos humanos entre os temas das suas canções. Mais uma vez, há nota alta para a produção de Don Dixon, confirmado como o mestre dos mestres da nova escola dos Estados Unidos. Tão simples na aparência como exigente, no fundo das questões...

COBRAX — Serviços
de Colaboração Empresarial, Lda.

COBRANÇAS

Recupere o seu dinheiro. Encarregamo-nos de cobranças atrasadas, ou consideradas perdidas.

NÃO DESISTA

CONTACTE-NOS

SOMOS SEUS CONFIDENTES SEGUROS

☎ *987 17 79 — *987 22 28

(REDE DE LISBOA)